МАСТЕРСТВО И ВДОХНОВЕНИЕ С 1991 ГОДА



Возможно, это покажется странным, но мы питаем слабость к классическим компьютерным корпусам. Элегантность прямых линий привлекает внимание, а простота форм заслуживает уважения.

Voodoo

СОДЕРЖАНИЕ...

Управление .04
Установка и запуск игры .04
Сохранение и загрузка .05
Основной экран игры .06
Описание игры .08
Персонажи .14
Противники .15
Советы и подсказки .16
Сетевая игра .17
Авторы .19
Гарантия .25
Техническая поддержка .28

МИР ЗНАЕТ МНОГО ИСТОРИЙ.
ИНОГДА ИСТОРИИ ХОТЯТ,
ЧТОБЫ ИХ РАССКАЗАЛИ.



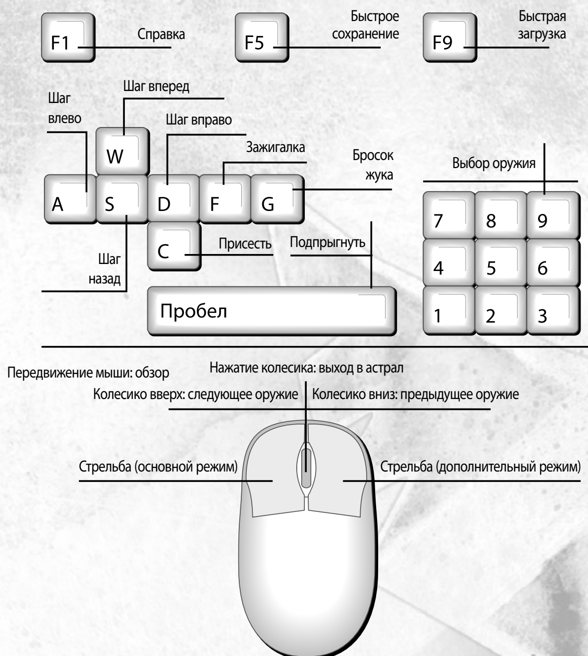
Небеса зарделись, и бар погрузился в зеленое сияние. Земля задрожала, словно к нам мчались великаны. Мы не успели сделать и шагу, как вдруг луч ослепительного света сорвал крышу здания. Поднялся вихрь, прогремели раскаты грома, нечто огромное подняло в воздух и поглотило нас.

Спустя минуту раздались тысячи звонков с сообщениями о странных вспышках в небе. Поначалу их не принимали всерьез, но вскоре стало ясно, что творится неладное. Огромные корабли парили в небе. Они испускали переливающиеся лучи, и люди кричали: «Вон они! Они летят сюда!»

Но кричать было поздно.

Они уже прилетели.

УПРАВЛЕНИЕ



УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

Прежде чем начать установку, убедитесь, что ваш компьютер отвечает минимальным системным требованиям, указанным на упаковке игры. Обновите драйверы материнской платы, видеокарты и звуковой карты (загрузить последнюю версию драйвера можно с веб-сайта производителя). Чтобы начать установку, вставьте первый диск с игрой в дисковод, а затем следуйте инструкциям на экране. Если меню автозапуска не появилось, запустите файл setup.exe, который находится в корневом каталоге диска с игрой.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Есть несколько способов сохранить и загрузить игру.

СОХРАНЕНИЕ

Время от времени сохраняйте игру, чтобы ваши достижения не пропали. В начале каждого уровня и перед участками повышенной сложности происходит автосохранение.

Для быстрого сохранения игры нажмите F5. В этом случае вам не понадобится выходить в главное меню.

Примечание: находясь в астрале, можно загрузить игру, но не сохранить ее.

ЗАГРУЗКА

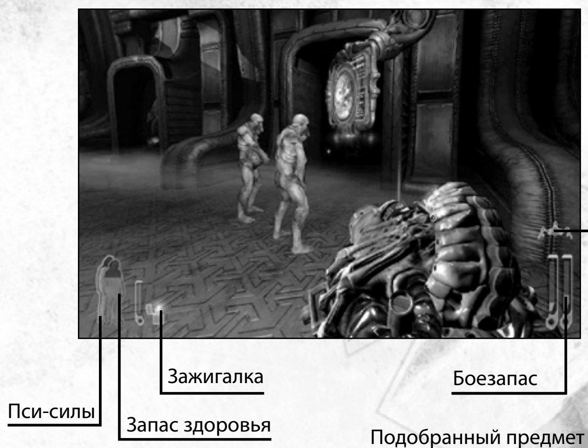
Чтобы загрузить игру, вызовите главное меню нажатием клавиши Esc и выберите нужный пункт. Для быстрой загрузки игры нажмите F9.

АСТРАЛ

Когда главный герой научится выходить в астрал, он перестанет погибать. Вместо этого, получив смертельное ранение, Томми попадет в царство мертвых, а через считанные мгновения вернется к жизни. Оживший герой окажется недалеко от места последней схватки. Призраки красного цвета восстанавливают здоровье, синего — пси-силы.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН ИГРЫ

На этом экране показано несколько важных индикаторов.



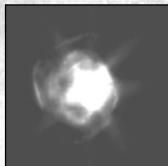
ЗДОРОВЬЕ

Когда Томми ранят, запас его здоровья уменьшается. Если этот запас дойдет до нуля, герой попадет в загробный мир. Сражаясь в нем, он сможет вернуться в реальность. Обратите внимание: в начале игры эта возможность недоступна.

ПСИ-СИЛЫ

При стрельбе из лука расходуются пси-силы. В начале игры лук недоступен, но скоро Томми научится им пользоваться. Пополнить запасы пси-сил можно с помощью энергии убитых противников — для этого подойдите вплотную к поверженному врагу. Перейдя в астрал, можно «вытянуть» энергию из тела убитого, не приближаясь к нему.

В астрале при попаданиях врага Томми теряет не здоровье, а пси-силы.



БОЕЗАПАС

Этот индикатор показывает, сколько боеприпасов осталось для выбранного оружия. Если оружие использует два вида боеприпасов, полоска слева соответствует основному режиму стрельбы, полоска справа — альтернативному.

Когда боеприпасы на исходе, звучит специальный сигнал, а индикатор мигает ярко-красным. Если патроны закончились, индикатор перестает мигать и становится темно-красным.

ЗАЖИГАЛКА

Чтобы посветить зажигалкой, нажмите F. Полоска индикатора, обозначающего нагрев корпуса, начнет расти. Когда она достигнет максимального значения, огонь погаснет.

ПРЕДМЕТЫ

Когда Томми находит новые предметы (оружие, боеприпасы и т.п.), в правом нижнем углу экрана появляются соответствующие значки.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Помимо реального мира, Томми предстоит побывать в параллельном пространстве, где обитают духи, а также в загробном мире — обиталище призраков.

РЕАЛЬНЫЙ МИР

Бар на Земле, корабль пришельцев и космос относятся к реальному миру. Здесь Томми начинает свое путешествие.

Команды управления

К основным командам относятся бег, прыжки и передвижение на корточках.

БЕГ

Это стандартный способ передвижения. По умолчанию для бега и поворотов используются клавиши W, S, A и D.

ПРЫЖКИ

Чтобы Томми перепрыгнул через препятствие, нажмите клавишу пробела.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НА КОРТОЧКАХ

Присев, Томми может проползти по узкому лазу. Для этого нажмите клавишу C.

Оружие

Большая часть оружия в игре имеет инопланетное происхождение. Его виды отличаются друг от друга поражающим эффектом и используемыми боеприпасами. О некоторых видах оружия рассказано ниже.

РАЗВОДНОЙ КЛЮЧ

Это оружие всегда под рукой у Томми. В основном режиме атаки он наносит обычные удары, в альтернативном режиме — более сильные удары с размаху.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

На инопланетном корабле Томми найдет разные виды стрелкового оружия с двумя режимами ведения огня.

Альтернативные режимы

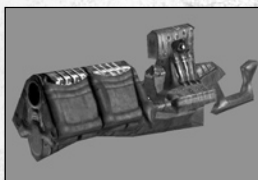
Помимо основного режима, каждое оружие имеет альтернативный способ применения. Действие

некоторых видов оружия может быть неочевидно, поэтому испытывайте новое вооружение, как только найдете его.

ВИНТОВКА

Это первое стрелковое оружие, которое найдет Томми. Чтобы сделать одиночный выстрел, нажмите левую кнопку мыши, для стрельбы очередями удерживайте эту кнопку. Винтовка перезаряжается камерами с энергией, их замена происходит автоматически.

Если энергия закончилась, через несколько секунд ее запас автоматически восполнится до небольшого уровня.



В альтернативном режиме включается оптический прицел для стрельбы с большой дистанции. Для изменения масштаба вращайте колесико прокрутки. Чтобы вернуться к обычному режиму стрельбы, еще раз нажмите правую кнопку мыши. Оптический прицел имеет биологическую природу и подключается прямо к глазу Томми.



ПЛАЗМОМЕТ



Боеприпасом для этого оружия служит энергия, источники которой часто встречаются на корабле. От вида источника зависит поражающий эффект.

Чтобы перезарядить плазмомет, подойдите к энергетическому источнику, нацельтесь на него и нажмите правую кнопку мыши. Левая кнопка мыши служит для стрельбы.



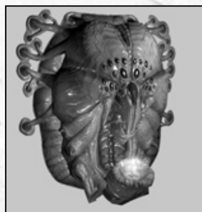
Плазмомет можно одновременно зарядить только энергией какого-то одного типа, смешивать разные виды энергии нельзя.

Здоровье

Для пополнения здоровья Томми должен использовать инопланетные технологии. Основные источники здоровья — это споры и резервуары.



Споры восстанавливают небольшое количество здоровья.



Резервуары восполняют значительное количество здоровья.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Здоровье Томми медленно восстанавливается, если его текущее значение меньше четверти от общего запаса. Обратите внимание: во время перестрелки регенерация не происходит. Когда запас здоровья критически мал, соответствующий индикатор начинает мигать.

Гравитационные дорожки

На стенах корабля встречаются особые дорожки, меняющие направление гравитации. Томми и другие существа могут ходить по ним. На таких дорожках можно стрелять и получать ранения, как и в условиях обычной гравитации. Находясь на них, будьте особенно внимательны: враг может напасть с любой стороны.

Чтобы зайти на гравитационную дорожку, просто двигайтесь в ее направлении. С дорожки можно сойти или спрыгнуть. Попадания из какого-либо оружия не сбрасывают Томми с дорожки.

Некоторые дорожки можно включать и выключать. Как правило, пульт управления находится где-то поблизости.

Пульты управления

Для решения некоторых загадок нужно использовать пульты управления. Чтобы нажать кнопку на экране, подойдите к пульту. Томми сам поднесет к нему руку.

Шаттл

Для управления шаттлом служат те же клавиши, что и для передвижения. Дополнительные команды будут появляться на экране по мере надобности.

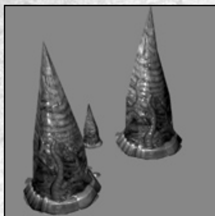
Шаттлы стоят в доках. Чтобы покинуть шаттл, нужно пристыковать его к доку. При попаданиях противника шаттл теряет энергию. Запасы энергии пополняются, когда шаттл пристыкован и в нем находится Томми.

СТРЕЛЬБА

Стандартное бортовое вооружение шаттла — энергетическая пушка.

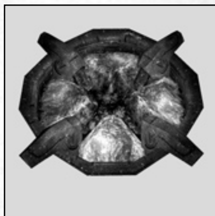
Альтернативный режим — гравитационный луч, с помощью которого можно поднимать в воздух предметы и перемещать живых существ.

Источники опасности



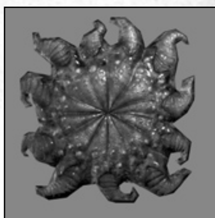
ЩУПАЛЬЦА

Прикосновение к этим образованиям опасно для жизни! Старайтесь не приближаться к ним без особой необходимости..



ГЕЙЗЕРЫ

Гейзеры брызгают кислотой на тех, кто проходит мимо.



ЯЙЦЕКЛАД

Яйцеклад время от времени выбрасывает яйца. Если не трогать яйцо, через несколько секунд из него вылупится существо, атакующее чужеродные организмы (например, Томми).

АСТРАЛ

Астральный мир параллелен реальности. Когда Томми научится выходить в астрал, он сможет взаимодействовать с объектами, недоступными в реальном мире.

Чтобы перейти в астрал, нажмите колесико прокрутки. Дух Томми отделится от тела. Обратите внимание: тело останется неподвижным и уязвимым, поэтому перед выходом в астрал лучше спрятаться в безопасном месте.

Противники не нападают первыми на дух Томми, но отвечают на его атаки. Если выйти в астрал во время сражения, враги смогут видеть дух и атаковать его.

Двери и другие механизмы, которые реагируют на физическое присутствие, в астрале не открываются и не включаются.

Урон, который Томми получает в астрале, уменьшает запас пси-сил, а не здоровья.

Передвижение украдкой

Покинув тело, дух Томми может незаметно прокрасться мимо врагов, избегая опасности. На корабле есть уголки, в которые можно попасть, только находясь в астрале. Некоторые загадки, а также пульты и другие объекты становятся видимы или доступны только выхода в астрал.

Лук

В астрале Томми недоступно обычное оружие. Подспорьем в сражении ему служит лук, использующий в качестве боеприпасов пси-силы. Когда пси-силы кончаются, лук исчезает.

ЗАГРОБНЫЙ МИР

Когда индикатор здоровья Томми достигает нуля, герой попадает в загробный мир. В начале игры эта возможность недоступна, поэтому после гибели вам придется загрузить игру или начать уровень заново.

Тело Томми опускается в луче света. Пока оно не достигло земли, вы можете стрелять по призракам из лука. Красные призраки восстанавливают здоровье, синие — пси-силы.

ПЕРСОНАЖИ



Томми

Томми — индеец, живущий в резервации. Он работает автомехаником и мечтает уехать подальше от места, где родился и вырос. Подруга Томми, Джен, отговаривает его от этого поступка. Томми не понимает, почему она так привязана к резервации, и хочет забрать ее с собой в «большой мир».



Джен

Джен заведует местным баром. Хотя она любит Томми, она не готова бросить свой дом и покинуть землю, где жили ее предки. Джен хочет, чтобы Томми принял традиции своего народа и научился их ценить.



Дедушка

Дедушка — последний родственник Томми по крови. Этот мудрый наставник может многому научить своего внука, но для этого Томми понадобится раскрыть свое сердце и освободить разум.

Остальные

Помимо Томми и его близких, на инопланетном корабле есть и другие люди. Их печальные судьбы послужат ключом к разгадке многих тайн...

ПРОТИВНИКИ

На корабле Томми встретит множество инопланетных существ и мутантов. Здесь показана только часть из них.



Падальщик

Это двуногие чудовища рыскают по кораблю в поисках пищи. Хотя обычно им достается падаль, они не откажутся от свежего мяса.



Гончие

Когда-то эти существа были земными животными, но мутация превратила их в злобных и жестоких монстров.



Охотники

Эти человекоподобные создания следят за пленниками и уничтожают всех, кому удалось освободиться. Они вооружены мощным энергетическим оружием.



Люди-мутанты

Несчастные рабы Сферы неагрессивны, но могут оказать отпор при нападении. Они довольно сильны, поэтому лучше их не трогать.

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

Если вы не можете пройти уровень или решить загадку, воспользуйтесь следующими советами.

- Коготь может переводить надписи на языке инопланетян. Для этого достаточно подойти к экрану пульта.
- Не все существа Сферы враждебны.
- Брошенные в альтернативном режиме жуки взрываются при приближении противника или при выстреле в них. Используйте их как ловушки.
- Знак Солнца на стене или двери означает, что нужно перейти в астрал.
- Время от времени вам понадобится ходить по стенам и по потолку. Смотрите по сторонам и не пропускайте гравитационные дорожки.
- Внимательно слушайте переговоры охотников, чтобы узнать их планы.
- Даже если пси-силы исчерпаны, вы можете перейти в астрал.
- Щит гранатомета не защищает от урона при взрывах, попаданиях под кислотные струи и т.д.
- Некоторым существам выстрелы в голову наносят больший урон, чем попадания в корпус или конечности.
- С гравитационной дорожки можно спрыгнуть или сойти, шагнув в сторону.
- Гравитационным лучом шаттла можно подбирать предметы и тела противников.
- Помните: у каждого оружия есть альтернативный режим стрельбы. Эффективность оружия и способы его применения зависят от ситуации.

СЕТЕВАЯ ИГРА

В сетевой игре через Интернет или по локальной сети может участвовать до 8 человек.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Death Match

Каждый сражается только за себя. Побеждает тот, кто уничтожит больше врагов.

Team Match

Игроки делятся на две команды. Побеждает команда, которая уничтожит больше врагов.

ПРЕДМЕТЫ



Сумка

Содержимое сумки полностью восстанавливает пси-силы.

Трубка



Трубка прибавляет 100% единиц к текущему запасу здоровья. Таким образом, максимальный запас здоровья может составить до 200% от стандартного. Обычными источниками нельзя поднять запас здоровья свыше 100%. После гибели и последующего возрождения у игрока снова окажется 100% здоровья, как и в начале игры.

СОВЕТЫ

Оружие и боеприпасы регулярно появляются в одних и тех же местах. Если кто-то недавно подобрал предмет, на месте появления отображается его контур.

При попадании в противника обращайте внимание на цвет вспышки. По нему можно судить об остатке здоровья у врага:

• КРАСНЫЙ: 0% – 25%

• ОРАНЖЕВЫЙ: 25% – 75%

• ЖЕЛТЫЙ: 75% – 100%

• БЕЛЫЙ: свыше 100%

В сетевой игре астрал функционирует не так, как в сюжетном режиме. Перейти в него можно, только когда у вас есть пси-силы. В астрале запас пси-сил медленно истекает. Постарайтесь быстро найти противника и уничтожить его, пока пси-силы не кончились!

АВТОРЫ

Разработка

Human Head Studios

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Chris Rhinehart

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ
Ted Halsted

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ
Greg Barr
Brian Frank
Dave Halsted
Jason O'Connell
Ashley Welch

МЕНЕДЖЕР ПО СЦЕНАРНЫМ РАБОТАМ
Mike Flynn

СЦЕНАРНЫЕ РАБОТЫ
Ben Gokey
Ryan Redetzke

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ
Paul MacArthur

ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Brian Karis
Michael Long
Jimmy Shin
Rich Whitehouse

ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК
Rowan Atalla

ГРАФИКА
Tim Bowman
Shane Gurno
Chris Miscik
Eli Quinn
Randy Redetzke
Paul Reynolds
James Sumwalt
Ashley Welch

ВЕДУЩИЙ АНИМАТОР
Jeff DeWitt

АНИМАЦИЯ
Brian Shubat
Nicholas C. Taylor

ВЕДУЩИЙ ЗВУКОРЕЖИССЕР
Ed Lima

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК
Raison Varner

ПРОДЮСЕР
Timothy S. Gerritsen

АДМИНИСТРАТОР
Holly Peterson

Продюсирование

3D Realms Entertainment

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
Scott Miller

ПРОДЮСЕР
George Broussard

ЗАХВАТ ДВИЖЕНИЙ

РЕЖИССЕР
Jeff Dewitt

ПЕРСОНАЖИ-МУЖЧИНЫ
Geno Kett

ПЕРСОНАЖИ-ЖЕНЩИНЫ
Grace McPhillips

СТУДИЯ
Red Eye Studios, Inc.

МУЗЫКА

ARTISTRY ENTERTAINMENT
www.directsong.com

КОМПОЗИТОР
Jeremy Soule

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУЗЫКА
Julian Soule
Nick Murry
Brian Richmond
Cara Wong

ИНСПЕКТОР ПО МУЗЫКЕ
Jeron Moore

СЮЖЕТ И СЦЕНАРИЙ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ
Scott Miller and
Human Head Studios

СЦЕНАРИЙ
Chris Treagus

SCREENPLAY BY
David Freeman & Dean Orion
and Gary Whitta

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ
Jason L Blair
Timothy S. Gerritsen
Ted Halsted
Ed Lima
Chris Rhinehart

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
Jason L Blair

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

3D Realms

id Software

Liam Byrne, Jessie Lawrence и Carlo Vogelsang из Creative Labs

Jeff Royal и Emil Persson из ATI

Joe Kreiner из Logitech

VoodooPC

The Come Back In - Madison, WI

Doug Howell – бета-тестер

Особая благодарность команде 3D Realms, разрабатывавшей Prey в 1990-х гг.

Многие из их идей наконец воплотились в жизнь. Игра посвящается Уильяму Скарборо (1971 - 2002) – программисту, создавшему портальное графическое ядро оригинальной игры.

Art Bell
Jason L Blair
Lee Ernst
John William Galt
Michael Greyeyes
Crystle Lightning
C.J. Schellbach
Tyne Turner
Eleni Valasis
Terry White

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА

Shaun Absher
Nathaniel Albright
Nick Albright
Aaron Bahr
Mike Craddick
David Gulisano
Toby Jones
Mike Larson
John Mancine
Nichol Norman
Eric Weiss

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ
Liquid Development, Inc.
Plastic Wax, Inc.
Torrance Hurd

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК
David Chan

ТЕСТИРОВАНИЕ
John Anderson
Nathan Bailey
Allen Blum
Geoffrey Card
Kevin Christensen
Chad Cordova
Kyle Davis
Alexander Diel
Joseph Eckert
Ben Fisher
Tom Forsyth
Levi Gilbert
Steve Gilbert
Aaron Gokey
Caz Granberg
Richard Haywood
Tim Hill
Kenn Hoekstra
Brian Hook
Doug Howell
Petri Jarvilehto
Mikael Kasurinen
Will Kerslake
Abe Kwiatkowski
Charles Lindas
Jim MacArthur
Stefan Manolache
Brian Mattick
David Mayhew
Steve Miscik
William J. Nichols
Royal O'Brien
Charlie Pierce
Daniel Pierce
Jeff Preston
Scott Rammer
Brandon Reinhart
Matt Rhinehart
Brian Rusk
George Savelieu
Ryan A. Sey
Keith Schuler
Joe Siegler
Scott Svendsen
Paul Tutcher
Charlie Wiederhold
Anthony Welch
Brian Wilson
Andreas Vasen
Bryan Turner

Издание

2K Games

2K GAMES (NYC)

ПРЕЗИДЕНТ
Christoph Hartmann

ДИРЕКТОР ПО РАЗРАБОТКАМ
Greg Gobbi

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
David Ismailer

ДИРЕКТОР ПО ПРОДАЖАМ И ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ
Steve Glickstein

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ
Jon Payne

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО МАРКЕТИНГУ
Sarah Anderson

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ
Tom Bass

ДИРЕКТОР ПО СВЯЗЯМ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Marcelyn Ditter

ДИРЕКТОР ПО МЕЖДУНАРОДНЫМ СВЯЗЯМ
Markus Wilding

АДМИНИСТРАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР
Dorian Rehfield

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР
Lesley Zinn

ВЕБ-МЕНЕДЖЕР
Gabe Abarcar

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОИЗВОДСТВУ
Jack Scalici

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО СВЯЗЯМ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Jay Boor

ПРОДЮСЕР
Sean R. Scott

ПОМОЩНИК МЕНЕДЖЕРА ПО ПРОИЗВОДСТВУ
Alison Moy

СПЕЦИАЛИСТ ПО ПРЕССЕ
Larry Stephens

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРОДАЖИ И ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ
Paul Crockett

ВЕБ-ДИЗАЙНЕР
John Kauderer

АНАЛИТИКИ
Walt Williams
Jim Yang

МЕНЕДЖЕР ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Lawrence Durham

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Dave "AngryBoot" Miao Astremitzkov

СТАРШИЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Daniel Eguia

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА (ПК)
Kristin Kerwitz
Larry Bolden
Owen Hopson
Darren Hall
Chris Radoumis
Wes Randolph
Dave Clayton-Ready
Tiffany Rodriguez
Mark Todd
Sarrokh O'Sullivan
Sara Irwin

2K GAMES (EUROPE)

ДИРЕКТОР
Neil Ralley

ДИРЕКТОР ПО МЕЖДУНАРОДНОМУ МАРКЕТИНГУ
Matthias Wehner

ДИРЕКТОР ПО МЕЖДУНАРОДНЫМ СВЯЗЯМ
Markus Wilding

ДИРЕКТОР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ
Claire Roberts

МЕНЕДЖЕР ПО МЕЖДУНАРОДНОМУ ПРОИЗВОДСТВУ
Karl Unterholzner

2K GAMES — РАЗРАБОТКА В ЕВРОПЕ

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОИЗВОДСТВУ
Fernando Melo

ПРОДЮСЕР
Denby Grace

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОДЮССЕР
Sajjad Majid

МЕНЕДЖЕР ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ
Scott Morrow

ПРОИЗВОДСТВО
Dan Bailie
Simon Picard
Mark Ward

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

МЕНЕДЖЕР ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Chris Rowley

ИНСПЕКТОР ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Domenic Giannone

ВЕДУЩИЕ СПЕЦИАЛИСТЫ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Steve Manners
Alex Cox

ИНСПЕКТОРЫ ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ
Iain Willows

ИНЖЕНЕРЫ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА ЛОКАЛИЗАЦИИ
Marco Angiuoni
Nicolas Adam
Alessandro Cilano
Pascal Geille

ИЗДАНИЕ В ЕВРОПЕ
Heinz Henn
James Ellingford
Serhad Koro
Anthony Dodd
Jon Broadbridge
Tracey Chaplin
Mark Lugli
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker
Sarah Seaby
Tom Mahoney
Olivier Troit
Nasko Fejza
Valentine Heliot
Jochen Till
Andreas Traxler
Nico Grupp
Jochen Färber
Jan Sturm
Alexander Harlander
Sandra Dosch
Warner Guinée
Onno Bos
Fabio Gusmaroli
Giovanni Oldani
Monica Puricelli
Barbara Ruocco
Federico Clonfero
Cristiana Colombo
Jose Antonio Muñoz-Calero
Raquel Garcia Gonzales
Ana Gomez
Jose Munoz
Sandra Melero
David Powell
Gabby Fitzgerald
Ben Seccombe
Leigh Harris
Simon Ramsey
Jonnie Bryant
Adrian Lawton

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Jason Bergman
Marc Berman
Bob Blau
David Boutry
Ryan Brant
Alice Chuang
Scott DeFreitas
David Edwards
Dan Einzig
David Gershik
Susan Lewis
Jerry Luna
Xenia Mul
Matt Schlossberg
Nan Teh
Natalya Wilson
Peggy Yu

МУЗЫКА

"You've Got Another Thing Comin'"
Исполнитель: Judas Priest
Правообладатель: Sony/BMG Music Entertainment и EMI Music Publishing

"Anthem for Tonight"
Исполнитель: Halifax
Правообладатель: HX Music Corp (ASCAP) & Drive-Thru Records

"Barracuda"
Исполнитель: Heart
Правообладатель: Sony/BMG Music Entertainment, Universal Music Publishing Group и BMG Music Publishing

"Cat Scratch Fever"
Исполнитель: Ted Nugent
Правообладатель: Sony/BMG Music Entertainment и

Magicland Music

"Don't Fear the Reaper"
Исполнитель: Blue Oyster Cult
Композитор: Donald Roeser
Правообладатель: Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP)
Правообладатель: Sony/BMG Music Entertainment

"Free Ride"
Исполнитель: The Edgar Winter Group
Правообладатель: Sony/BMG Music Entertainment и EMI Music Publishing

"If We Could Be"
Исполнитель: Railer
Альбом: Frame of Mind (c) 2003 Underground Inc.
Автор и исполнитель всех песен: Railer
Контроль авторских прав

"Human Resources"
Исполнитель: The Countdown
Альбом: Scratch & Sniff (c) 2004 Invisible Records
Автор обеих песен: The Countdown
Контроль авторских прав

"Machine Sex"
Исполнитель: Sheep on Drugs:
Альбом: F**K (c) 2005 Invisible Records
Контроль авторских прав

"Take Me home"
Исполнитель: After Midnight Project
Композитор: Jason Evigan
Правообладатель: Evigan Music (BMI) & Diversified Music Group (BMI)

"The Setting Sun"
Исполнитель: MxPx
Запись и продюсирование в студии Clubhouse, Bremerton, WA, MXPX
Авторство и сведение: Clubhouse, Mike Herrera

Библиография

"Myths of the Cherokee"
by James Mooney

"Beginning Cherokee"
by Ruth Bradley Holmes, Betty Sharp Smith

"James Mooney's History, Myths, and Sacred Formulas of the Cherokees"
by James Mooney, George Ellison

"Cherokee Legends and the Trail of Tears"
by Tom Underwood

Игра является творческим произведением. Любые совпадения имен, персонажей, действующих лиц, живущих ныне или умерших, являются случайностью.

© 2006 Human Head Studios, Inc.

Права на изображения Земли принадлежат Image Science & Analysis Laboratory, NASA Johnson Space Centre

Название и товарные знаки Prey принадлежат исключительно 3D Realms Entertainment

ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. MXPX SONGS (ASCAP) © 2006
ОТРЫВКИ ИЗ ФИЛЬМА "KILLERS FROM SPACE" (C) 1954 W. LEE WILDER
ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ НА ОБЩЕСТВЕННОЕ ПОЛЬЗОВАНИЕ. НИКАКИЕ ПРАВА НЕ СОХРАНЕНЫ.
ОТРЫВКИ ИЗ ФИЛЬМА "DUCK AND COVER" (1951), СНЯТОГО ARCHER PRODUCTIONS, INC., ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ НА ОБЩЕСТВЕННОЕ ПОЛЬЗОВАНИЕ. НИКАКИЕ ПРАВА НЕ СОХРАНЕНЫ.

WARRANTY

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this "Agreement"), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and 2K Europe (the "Owner") regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the "SOFTWARE") included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in "use" on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner; this Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes "use" that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the "ACCOMPANYING MATERIALS"), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be wilfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the "Storage Media") only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from selling or using any characters or other components of the game for any purpose. You are expressly prohibited from selling or otherwise profiting from any levels, add-on packs, sequels or other items based upon or related to the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS or created by utilization of the SOFTWARE's level editor. If you create levels, add-on packs, sequels or other items to the Software using the SOFTWARE's level editor, including the construction of new levels (collectively, the "Modifications"), you are subject to the following restrictions: (i) the SOFTWARE's level editor and associated development tools and documentation (collectively "SDK") are considered separate from the SOFTWARE in the sense that they are not guaranteed or supported by the OWNER. However, the OWNER retains all copyrights and intellectual rights to the SDK, as stated in this license. (ii) your Modifications must require a full, registered copy of the Software to run; (iii) you may not distribute a Modification that contains an executable file which has been changed or modified in any way; (iv) your Modifications must

not contain any libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties; (v) your Modifications must be distributed solely for free. Neither you nor any other person or party may sell them to anyone, commercially exploit them in any way, or charge anyone for using them without a license from the OWNER. OWNER encourages noncommercial distribution of quality Modifications. If you desire to commercially distribute your Modifications, please contact OWNER at the address below for the terms and conditions under which the Modifications may be commercially distributed; (vi) your Modifications shall not be supported by the OWNER. The prohibitions and restrictions in this Section apply to anyone in possession of the Software or any of your Modifications. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

LIMITED WARRANTY AND WARRANTY DISCLAIMERS.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS' CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE. SOME TERRITORIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH MAY VARY FROM TERRITORY TO TERRITORY.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose, IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OF RECOVERING OR REPRODUCING THE TEXT OR DATA, OR

ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLIGENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME TERRITORIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

PRODUCT SUPPORT AND UPDATES.

This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS.

Jurisdiction. ENGLISH LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH COUNTRY'S CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF LONDON, ENGLAND. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

Termination. This Agreement is valid until terminated.

This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed. Program Transfer. You may permanently transfer all of your rights under this Agreement, provided that the recipient agrees to all of the terms of this Agreement, and You agree to transfer all ACCOMPANYING MATERIALS and related documents and components and remove the SOFTWARE from Your computer prior. Transferring the SOFTWARE automatically terminates Your license under this Agreement. Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner. If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

2K Europe

8th Floor, 26-28 Hammersmith Grove, London, W6 7BA

TECHNICAL SUPPORT

Every effort has been made to make our products as compatible with current hardware as possible. However if you are experiencing problems with running of one of our titles you may contact our Technical Support staff in one of the several ways listed below. Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you efficiently, we will need to know as much information about your computer and the problem as possible. If you can not provide the information in the check list below, then please contact your computer manufacturers technical support department before contacting Take 2 Interactive, otherwise we will be unable to solve your problem.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Купив любой продукт от фирмы "1С" и зарегистрировав его, вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой "1С" программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (495) 688-99-01 с 9:30 до 18 часов или отправив письмо на адрес электронной почты hotline@1c.ru, вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой "1С".

Внимание: служба технической поддержки фирмы "1С" не дает консультаций по прохождению игр.

Все права на издание и распространение программного продукта Prey на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "1С".











drt-entertainment.com

drt entertainment

© 2006 DRT Entertainment